

**KONAMI**®

遊び方 & 読み切りCOMICS

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

# SNATCHER®

CD-ROM ANTIC

© 1992 KONAMI All rights reserved.

**RS**  
Roland Sound Space

**SUPER**  
CD-ROM SYSTEM

**HE**  
system  
PC Engine

このたびは、コナミのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

## SUPER CD-ROM<sup>2</sup>ソフト使用上の注意

- ① PCエンジン、CD-ROM<sup>2</sup>などハードの接続及び動作方法に關しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
- ② CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。
- ③ ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。
- ④ また、ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROMディスクは、**SUPER**CD-ROM<sup>2</sup>専用ソフトです。従来のCD-ROM<sup>2</sup>SYSTEMでは動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「**SUPER SYSTEM CARD**」が必要です。

※CD-ROMディスクは音楽用CDプレーヤーでは使用しないでください。  
コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★ 万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

「SNATCHER」は、1988年11月、PC-88に登場しました。  
翌12月、MSXにも移植され、グラフィック、シナリオ、サウンド共に高い評価を受け、  
当時のAVG第二次ブームを築ききっかけとなった一本です。4年経った今でも  
根強いファンを持つ数少ないアドベンチャーゲームでもあります。

しかし残念ながら、「SNATCHER」は容量、開発期間などの問題から  
後半部を大きくカットされ、多くの謎を残したままの未完の作品となってしまいました。  
多くのファンの方々から続編の熱望をいただき、90年にエンディング部分を収録した

「SD-SNATCHER」を発表しましたが、RPGという別の表現による  
「SD-SNATCHER」はオリジナルとは違ったものに仕上がる結果となりました。

以来、ファンの方々と同様、開発スタッフの心の中にも  
『いつか完結編を出してやろう。作品としての決着をつけてやらねば…』  
という気持ちが溜まり続けていたのです。

## スナッチャー シーディロマンティック ワールド ようこそ SNATCHER CD-ROMantic WORLD へ

そしてあれから4年… PC Engineというハードを借りて。  
遂に未完の「SNATCHER」完結版を発表できることとなりました。

今回、CD-ROMへの移植にあたり、「SNATCHER」、「SD-SNATCHER」をひとつにまとめ上げ、  
オリジナルに可能な限り忠実に再編成し、さらには新たな要素を取り入れ、  
スナッチャー世界を壊すことのないシリーズ集大成としての  
新生「SNATCHER」を目指しました。

また、今回の移植の開発・監修には当時のオリジナルスタッフが  
責任を持ってあたっております。

CD-ROMの特性をフルに活かした新たなスナッチャー ワールド、  
「SNATCHER CD-ROMantic」をどうぞ堪能してください。

開発スタッフ一同

# CONTENTS

もくじ

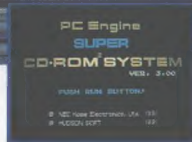
ゲームの始め方	3
続き(セーブした所)から遊ぶ場合	4
GAME OVER	4
セーブについて	5
画面構成	7
コントローラーの操作方法	8
コマンドについて	9
射撃モード	10
入力モード	12
ACT構成	13



ここは西暦2042年のネオ・コウベ・シティ。  
あなたは特殊警察 JUNKER の一人、「ギリアン・シード」に  
なって、スナッチャーの捜査を開始してください。

## ゲームの始め方

1. CD-ROMをセットし、「CD-ROM SYSTEM」の画面でRUNボタンを押してください。
2. コナミロゴの後に「SNATCHER」のタイトル文字が表示されます。ゲームを初めてプレイする場合は、『初めから』を選択してください。ゲームの途中でセーブされたデータがある場合は、『初めから』、『セーブした所から』のどちらかを選択することができます。SELECTボタンまたは+キーで選んで、Iボタンを押してください。





### 3. オープニング

つづけて、オープニング・デモが始まります。

オープニングデモが終わると、いよいよゲームスタートです。



## つづき(セーブしたところ)から遊ぶ場合

1. タイトル画面で『セーブしたところ』を選択し、Iボタンを押すとロード用のウィンドウが開きます。
2. 4つのセーブ・データのうちからデータ(セーブしたファイル番号)を選んで、Iボタンを押してください。
3. データがロードされ、前回の続き(セーブしたところ)からゲームが始まります。

注)「セーブ」の仕方はP.5にあります。



## ゲーム オーバー GAME OVER

1. LIFEゲージがスナッチャーの攻撃により、ゼロになるとGAME OVERになります。
2. プレイヤーのLIFEはひとつの射撃モードが終了すると、自動的に回復します。

注) GAME OVERの後、しばらくすると『捜査を続ける』、『捜査をやめる』のコマンドが表示されます。



# セーブ(バックアップ)について

## ■ セーブに際しての準備

CD-ROMのセーブは、CD(ゲームソフト)の方へのセーブではなく、本体(インターフェイス)の方へされるようになっていきます。本体のインターフェイス内のセーブ領域には限りがある為、他のCD-ROM用ゲームのセーブ・データがある場合は「SNATCHER」で使えるセーブ数が制約されることになります。「SNATCHER」でより多くのセーブ数を持つためには、他のゲームのセーブ・データを削除、あるいは初期化する必要があります。限られたセーブ領域をうまく使い分けましょう。

## ■ 本体のセーブ状況を知るには

1. 「CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM」の画面でSELECTボタンを押すと、「BACKUP RAM」画面になります。



『削除』 … 特定のセーブ・データを消したい時  
『全体の初期化』

… 全部のセーブ・データを同時に消したい時  
どちらかを選んで、Iボタンを押してください。



2. 本体(インターフェイス)内にセーブされているデータのファイル名(ゲーム)が表示されます。  
消したいデータを選んで、Iボタンを押します。

※ 詳しくは、本体の取扱説明書をご覧ください。



注) ゲーム・スタート時に本体側にセーブ領域が足りない場合は、タイトル画面でメッセージが表示されます。ただし、セーブができないだけで、ゲームをプレイすることはできます。セーブが必要な場合は、このモードに入り、他のゲームのセーブ・データを削除してからプレイしてください。

## ■ セーブの仕方

1. ゲーム中、メタルギアがそばにいる時、コマンド「メタルギアを使う」を選んでIボタンを押すと、サブ・コマンドに『セーブする』の表示があります。ここで『セーブする』を選び、Iボタンを押すと、現在進んでいる所までセーブすることができます。なお、メタルギアがそばにいない時や、コマンドが表示されていない時はセーブすることができません。
2. 『セーブする』を選ぶと、セーブするファイル名が表示されますので、どのファイルにセーブするかを選んで、Iボタンを押します。

このゲームでは、最大4箇所にセーブできます。

注) セーブ・データのロードの仕方はP.4にあります。





ビジュアル画面

LIFEゲージ

改行マーク

ミカ

JUNKERは『バイオロイド スナッチャー』を倒す為に編成された特殊警察です。

メッセージ



コマンド

- ビジュアル画面
- メッセージ

スクリーン画面のことで、アニメーションやビジュアル表現が行われます。登場人物のセリフやメッセージが表示されます。セリフの頭には、誰の会話であるかが表示されます。メッセージの改行時には「✿」印が回転しますので、Iボタンを押すとメッセージの「送り」ができます。



● コマンド

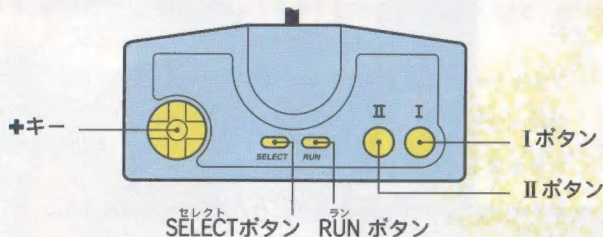
じょうきよう ほう じょうじ せんたく  
状況に応じたコマンドが表示されます。カーソルで選択します。

ちゅう 注) コマンドについては P. 9へ

● LIFEゲージ

しゃげき ひょうじ たいりょく しめ つづじょう  
射撃シーンのみに表示されます。プレイヤーの体力を示します。通常シーン  
では表示されません。 注) 射撃モードについては P. 10へ

# コントローラーの操作方法



✦キー … コマンドの選択 (カーソル移動)

しゃげき しやうじゅん いどう  
射撃モード… 照準を移動

にゅうりょく もじ すうじ せんたく  
入力モード… 文字、数字の選択

I ボタン … コマンドの決定

かいわ かいぎょう おく  
会話の改行 (送り)

しゃげき  
射撃モード… ショット

にゅうりょく もじ すうじ けつてい  
入力モード… 文字、数字の決定

II ボタン … コマンドのキャンセル

ラン ゲームのスタート

にゅうりょく けつてい  
入力モードの決定

セレクト しやげき しやう  
SELECT ボタン … 射撃モードで使用

◎ 照準を出す (ブラスターを構える)

◎ もう一度押すと照準が解除  
(ブラスターを降ろす)

※ 射撃モードが終了すると、照準は  
自動的に解除されます。

# コマンドについて

このゲームは、コマンドメニュー<sup>せんたくほうしき</sup>選択方式です。画面下に、その場面に<sup>がめんした</sup>応じた<sup>ばめん おう</sup>コマンド<sup>ひょうじ</sup>が表示されます。✦キーでカーソルを移動して、コマンドを選択してください。Iボタンで実行、IIボタンでキャンセルです。コマンドによっては、つぎの<sup>せんたくこうもく</sup>選択項目<sup>ひょうじ</sup>（サブ・コマンド）が表示されることもあります。

コマンドはこのゲームの基本となる操作ですので、よく理解してプレイしてください。

## 基本コマンド

- ◆移動… プレイヤーが今居る所から別の場所へ移動する。
- ◆見る… 周囲の状況や人、物などを観察する。
- ◆調べる… 対象を見るだけでなく、よく調べる時に使う。  
見るだけではわからない事も、わかるかも知れません。
- ◆話す… 人と話す。
- ◆聞く… 漠然と話すだけではなく、具体的な質問をする時に使う。
- ◆持物… 持物や証拠品などを見たり、調べたり、人に見せたりする時に使う。
- ◆メタルギアを使う… セーブする。ビデオフォンをかける。

注）その他、場面に<sup>さまざま</sup>応じて、様々なコマンドがあります。状況を<sup>じょうきょう かんが</sup>考えて<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>しましょう。



## しゃげ 射撃モード

このゲームの特徴として、射撃モードがあります。ストーリーの進行上、要所要所にスナッチャーとの戦闘シーンが用意されていますので、このモードをクリアしなければ先へは進めません。スナッチャーとの闘いに負けると、GAME OVERになります。

### しゃげき 射撃モードでの操作方法

1. ゲーム中(射撃シーンで)、SELECTボタンを押す(プラスターを構える)と、ビジュアル画面が9つに分割され、中央のマス目に照準が現れます。
2. +キーで、狙いたいマス目に照準を移動し、Iボタンを押してショットします。  
マス目内の微調整はオートで行われます。

注) 敵が発砲する際には、目が赤く光るなどの前兆があります。注意して見ましょう。  
敵の攻撃を受けると、画面のLIFEゲージが減少します。



射撃モードの訓練は、JUNKER本部の射撃ルーム  
 「ジャンカーズ・アイ」で、いつでもできます。  
 スナッチャーとの戦闘に備えて、練習して  
 おきましょう。

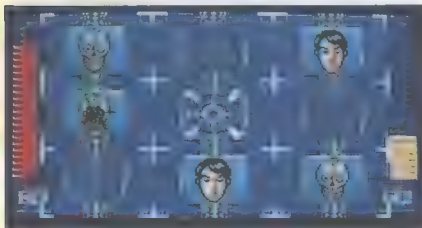


## ■ ジャンカーズ・アイ

ジャンカーズ・アイでは、敵の攻撃はありません。本番の戦闘に備えて、十分に練習してください。

ジャンカーズ・アイの訓練レベルは 初級、中級、  
 超ランナー級の3プログラムが用意されています。  
 訓練結果により、自動的にレベルが変更されます。

注) 訓練結果により、本筋の難度が変化する事  
 はありません。





## にゅうりょく 入力モード

ゲーム中、文字（数字）入力の必要な場面があります。

### ■ にゅうりょく し か た 入力の仕方

文字、数字などの入力時には、入力用のウィンドウが画面上に開きます。

＋キーで文字や数字を選択し、I ボタンを押して決定します。  
入力の終了は「決定」を選ぶか、または RUN ボタンを押します。

### ◆ ガウディ ◆

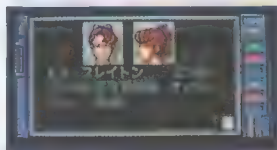
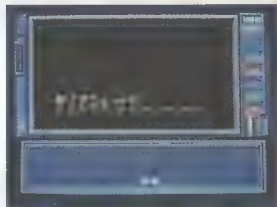
ガウディ (JUNKER本部内コンピュータ室) で、人物ファイルを検索する場合は、人名を入力する必要があります。コマンドの『人物ファイル』を選ぶと、入力ウィンドウが開きます。

＋キーで文字を選んで I ボタンを押してください。  
文字削除は「←」を選ぶか、または II ボタンを押します。

### ◆ ビデオフォン ◆

ビデオフォンをかける時は、相手側のビデオフォン番号を入力する必要があります。

コマンドの『メタルギア使う』の『ビデオフォン』を選ぶと、入力ウィンドウ（ブッシュフォン）が表示されます。＋キーで番号を選んで I ボタンを押してください。



このゲームは、大きく3つの章(ACT)に分れて構成されています。

● ACT 1 **SNATCH** (スナッチ)

捜査中心に物語が進行し、情報収集や推理が基本となる章です。

主に、コマンド選択で進んでください。

● ACT 2 **CURE** (キュアー)

謎解き、射撃などが、ストーリー上に盛り込まれているスリリングな章です。

コマンド選択および、場面の指示にしたがって操作してください。

● ACT 3 **JUNK** (ジャンク)

「SNATCHER」の全ての謎が解き明かされるドラマチックな最終章です。

コマンド選択で進んでください。

注) PC-88、MSX版の「SNATCHER」にはなかったオリジナルの章です。

## CD-ROMディスク ● 保管上の注意

COMPACT  
disc

- 信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。
- CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。
- レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。  
CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。
- プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

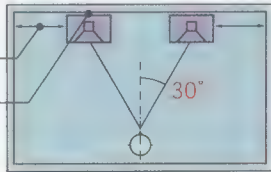
## RSS方式 ● CDオーディオの立体音響効果

RSS  
Roland Sound Space

このゲームは、一部にRSS (Roland Sound Space) 方式を採用しており、従来のステレオ再生装置でも、前後・左右・上下にわたる3次元の臨場感あふれる立体音響が楽しめます。理想的な聴き方は、下の図を参考にしてください。

側面の壁から離れている方がよい。

スピーカーの背面は壁に近い方がよい。

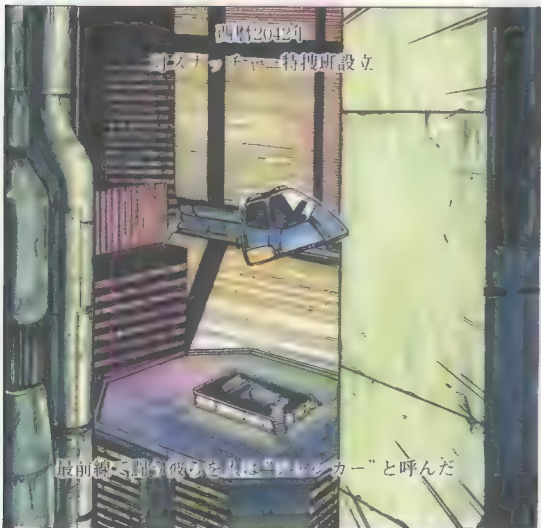
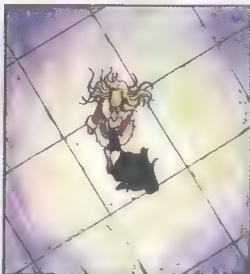


※ 左右のスピーカーが離れすぎている

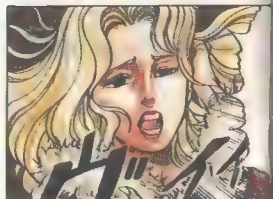
場合や、あまり残響の多い部屋では効果が現れない場合があります。



.....  
ジェミー

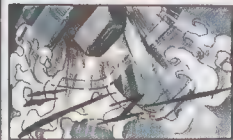
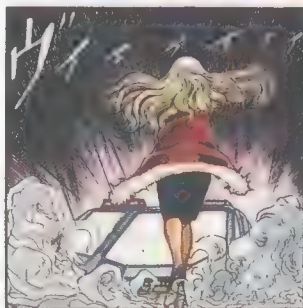
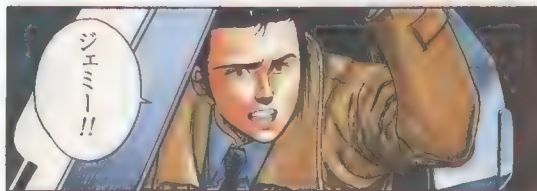
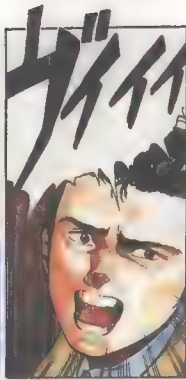


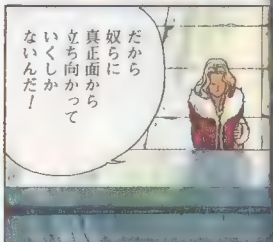
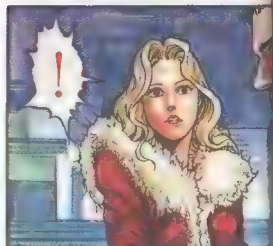
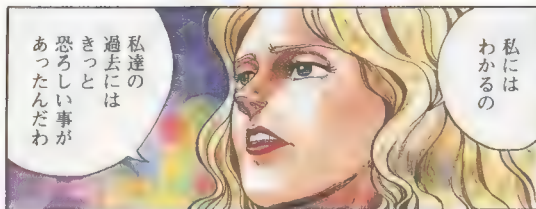
最前線に闘う彼を人は「ジェミー・チャー」と呼んだ

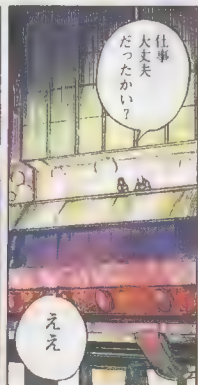
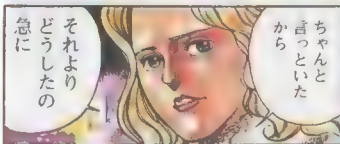
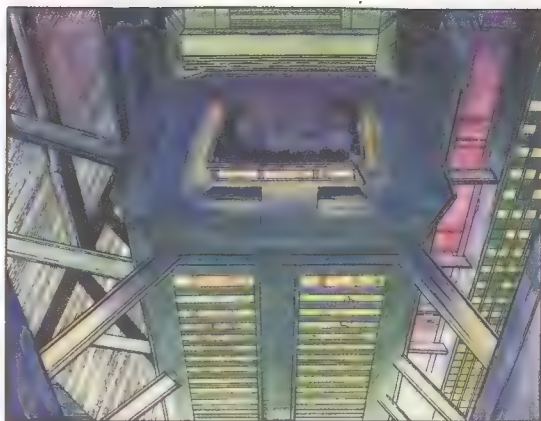
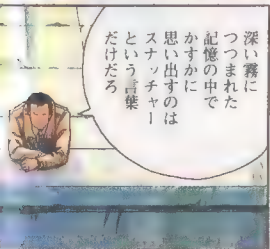
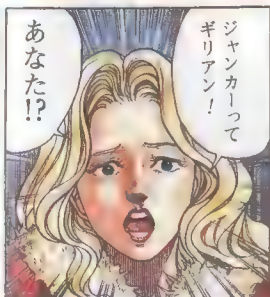


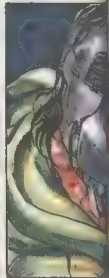
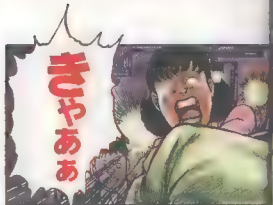
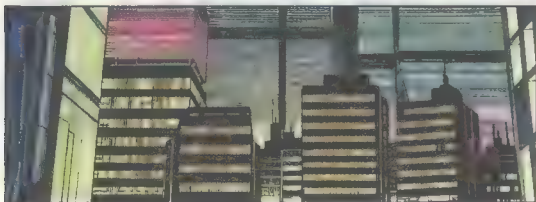


なに!!  
聞こえない!!













AD 2042  
NEO KOBE CITY

# SNATCHER® プロローグ

読み切り劇画



# SNATCHER®

●1991年6月6日 モスクワ

チエルノートン研究所において大惨事(バイオハザード)発生。

開発中の細菌(バイオ)兵器『ルシファー(魔王)α』が大気中に洩れ

東欧諸国、ユーラシア大陸の80%壊滅。

この時、世界の半分が死滅した。——そして50年後……

●2042年12月 狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ(NEO KOBE CITY)……

人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。

国籍、目的、正体不明。某国の新兵器か? 宇宙からの侵略者(エイリアン)か?

彼等は冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。

人工の皮膚を纏い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。

オリジナルとの見分けはほとんどつかない。

彼等は人の身体とすり替わる(スナッチ)事から、スナッチャーと呼ばれる。

人か、スナッチャーか?

——極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。

危険を買う訓練された、非情の男達。

それは……『Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger』

人々は彼等をJUNKER(ジャンカー:屑鉄処理人)と呼んだ。

今、JUNKER本部に脱利きのJUNKER、ギブスンからの連絡が入った!

「スナッチャーらしき男を追いつめた! 応援頼む……」

果たして、スナッチャーとは何者なのだろうか?

JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まる……としている!





読み切り  
COMICS

サイバーパンクアドベンチャー ● スナッチャー

**SNATCHER**®

CD-ROMANTIC

© 1992 KONAMI All rights reserved.

## コナミ株式会社

東京本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL(03)3432-5526 (代)

大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL(06) 456-4567 (代)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL(011)232-3778 (代)

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL(092)715-2367 (代)

**SNATCHER GOODS プレゼント!**

★詳しくは、11月発売のゲーム専門誌をご覧ください。

KMCD2002